

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

GRANDIA

adventure manual

Esp.

GA
GAME ARTS

●アドベンチャー・マニュアルについて

このアドベンチャー・マニュアルは、ゲームを楽しむ上で必要な機能、知識を解説しています。
以下のような症状にお困りの冒険者の方は、症状にあった解決法をお読みください。

＜症状＞

- 街を歩いていると迷ってしまう
- バームの街のマップが見たい

- ダンジョンを歩くのが心細い
- 行くべき場所がわからない
- サルト遺跡のマップが見たい

- 戦闘で全滅してしまう
- 戦闘の達人になりたい

- キャラクターがうまく育たない
- 魔法や技が覚えられない

- 序盤のストーリーでつまってしまう

＜解決法＞

▼まず自分のいる位置とマップを確認しましょう。
→街探索編へ

▼ダンジョンの構造を理解し、レーダーなどの機能を使いこなしましょう。
→ダンジョン探索編へ

▼モンスターの状態を見きわめ、その場に応じた戦闘方法を取りましょう。
→戦闘テクニック編へ

▼スキルのレベルアップのコツや、魔法の習得方法を身につけましょう。
→成長テクニック編へ

▼ストーリーを進めるためのヒントをお教えます。
→Q & Aへ

さあ、準備が整ったら『グランディア』の世界を存分に冒険してください。

グランディア

GRANDIA

-adventure manual-

Contents



■街探索編	p.4
■パームの街マップ	p.6
■ダンジョン探索編	p.8
■サルト遺跡ダンジョンマップ	p.10
■戦闘テクニック編	p.12
■成長テクニック編	p.16
■技	p.18
■魔法	p.20
■Q & A	p.22

● 街探索編



さあ〜で準備も整ったし、冒険に出発だ！
モンスターがうじゃうじゃいる洞窟だろうが、
トラップだらけの遺跡だろうが、この超一流の
冒険者ジャスティン様に怖いものはないぜ！
そうだろジン！

この大バカものが！ ヒヨッコのくせになに
をゆつとる！ 冒険の基本も知らぬお前が冒険
など、1万年早いわ！



なんだよジン。人が盛り上がっているときに
気分壊すなよ、まったく。冒険の基本なんて分
かってるよ。魂だろ、タ・マ・シ・イ！

違うわ！ この単細胞が！ 冒険の基本とい
えば、まずは情報収集じゃ。L・Rボタンを使
ってくまなく街を探索して……ブツブツ……。



そんなのめんどくさいよ。ジン。それより早
く遺跡に……。

たわけっ！ これだからヒヨッコは困るんじ
ゃ。安心せい。「街キャラレーダー」を使って、
自分の位置をこまめに確認して歩けば、おぬし
のような新米冒険者でも迷わず楽に情報収集で
きるわ。



● マップの切り替え表示
マップが切り替わるポイントが近づくと、画
面上に次のマップ名が表示される。



● 街キャラレーダー
部屋以外の街中ならXボタンでレーダー画面
がいつでも見られる。赤いマークが現在のプ
レイヤーの位置で、緑のマークが住人の位置
を示す。方向ボタンで画面がスクロールする
ので、街を隅々まで見ることができる。



なんだよ～、それを早く言ってよ。性格悪いぜ、ジン。でもオレって少し方向音痴だからな～。

だらしないヤツじゃ。超一流の冒険者が聞いてあきれれるわ。あととはな、街の中には立て札や看板があるからな、それをCボタンで調べるこじゃ。

それから立て札や看板以外でも、あやしい場所ではCボタンじゃ。意外な発見や情報が得られるかもしれんぞ！ わかったか新米。



ざっすが
ジン。 “もと”冒険者 だね！

わしはまだ現役じゃ！ まったく、礼儀知らずの大バカものめ。一応次のページにおまえの故郷バームの街と港のマップを載せておくから、迷ったときは無理せず見るこじゃぞ。マップを見ることぐらい、ちっとも恥ずかしいこじゃないからな。わかったな！

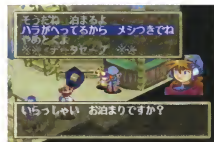


わかってるって！



●立て札や看板

街にある立て札や看板は、Cボタンで調べることができる。大事な場所や目的地のある方向を教えてくれることもある。

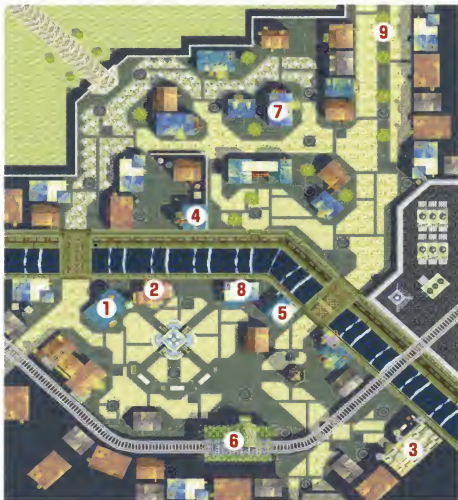


●回復場所

傷ついたHPや消費したMP、SPは宿屋に泊まれば回復できる。戦闘不能になったキャラクターの回復も泊まればOK。バームの街では、ジャスティンの家でリリィに話しかければ泊まることができる。またセーブアイコンのメニューの「回復」も同様の効果がある。

●パームの街マップ

パームの街



パームの港



- | | |
|----------------------|-----------|
| ① ジャスティンの家（うみねこ亭リリィ） | ⑥ 駅 |
| ② スーの家 | ⑦ ガンツの家 |
| ③ バール記念博物館 | ⑧ アイテムストア |
| ④ 地下酒場 | ⑨ パームの港へ |
| ⑤ 食堂ブルー・マーリン | ⑩ パームの街へ |

●ダンジョン探索編



さ〜て、やっと着いたぜ、スー。このダンジョンに隠された謎をつきとめてやろうぜ！

あぶない！ ジャスティン！



わ〜〜！ あれ助かった？



まったく、そそっかしいわねジャスティン。こんな初歩的なトラップに引っ掛かるなんて。



さすがフィーナ！
それに比べてジャスティン……
かっこ悪い。

ちょっと油断しただけさ！



ジャスティン。そのちょっとした油断が命取りになるのよ。あやしいところは疑ってかからなきゃ。それから、「アクションアイコン」と「ダンジョンレーダー」を利用しなきゃ、先に進むことは難しいわよ。

「アクションアイコン」と「ダンジョンレーダー」。難しそうな言葉だけど……。私にもわかるかしら？



●ダメージトラップ

ダメージを受けるトラップに掛かった場合、プレイヤーキャラクターが点滅する。ダメージを受けるとHPが減少するが、トラップによるダメージで戦闘不能になることはない。



●アクションアイコン

特定のポイントに近づくことで表示される。そのポイントでCボタンを押すことで、様々なアクションが起きる。



「アクションアイコン」はね、特定の場所に近づくとき現れるの。アイコンの場所でCボタンを押すといろいろなことが起きるわ。柱が倒れたり、壁が崩れたりとかね。ほとんどの場合は進めなかったところが進めるようになるから、見つけたら必ずCボタンを押したほうがいいわよ。

それじゃ「ダンジョンレーダー」は？ 「街キャラレーダー」とは違うのかい？



「街キャラレーダー」は部屋以外ならいつでも好きなときに見られるでしょ。でも「ダンジョンレーダー」は「バードビューアイコン」がある場所では見れないの。Cボタンを押すことができるのよ。

それから「街キャラレーダー」と違って、スクロールさせて全体を見渡すことができないところが違うところね。それでもまわりのマップが見られるんだから、とっても役に立つわよ。



それと、とっても役立つのがこの「コンパス」なの。出口の方向を指し示して教えてくれるし、出口の場所が近づくとき針の回転が速くなって知らせてくれるわ。これさえあれば、アマチュアのジャスティンでもそれなりの冒険ができるはずよ。



●ダンジョンレーダー

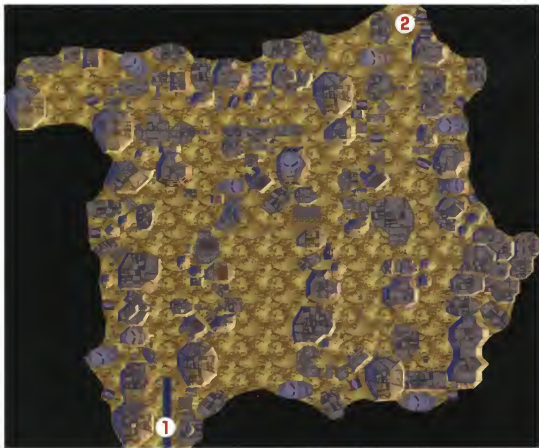
ダンジョンでのレーダー画面。アイコンの場所でCボタンを押すと、周囲のマップを見ることができる。街キャラレーダーのように、画面を方向ボタンでスクロールさせることはできない。



●コンパス

目的地や現在いるマップの出口の方向を指す。Zボタンで方向選択ができる場所もあるので、状況に応じて使い分けよう。コンパスの針の回転は、その場所が近くなるほど速くなる。目的地がない場合は、針が特定の方向を指さずに回転する。

●サルト遺跡ダンジョンマップ



①サルト遺跡入口へ ②サルト遺跡・2へ

③サルト遺跡・1へ

サルト遺跡・1

サルト遺跡・2

3

●戦闘テクニック編



なんだ？ すいぶんと気の弱そうなモンスターだな。戦わずに逃げちゃお。

ジャスティン！ 後ろだ！



うわっ！ (不意うちを受けた！)

ジャスティン、冒険者たるもの油断してはならん。常にモンスターの気配を感じ取るのだ。そしてモンスターに対して優位に立て。これをマスターすることが常勝無敗への第一歩となるだろう。



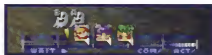
おっちょこちょい

のジャスティンにマスターできるかしら？

ぷぷうぷうぷうぷう！



男ならできる！ よいかジャスティン。フィールドを徘徊しているモンスターはこちらを発見すると「赤点減」する。



●I Pゲージ

時間の経過と共に左から右に各キャラクターのマークが移動する（移動速度は素早さのパラメータに影響）。「COM」の位置にきたプレイヤーキャラクターからコマンドを入力することになり、「ACT」の位置でコマンド入力した行動が実行される。各コマンドは、次のコマンド入力までかかる時間が異なり、「クリティカル」コマンドは時間がかかるが、「防衛」コマンドなら速く次のコマンドがまわってくるなどの差がある。



●敵と味方の攻撃目標

戦闘コマンドの「見る」で、各キャラクターの詳細を調べることができるが、このときI Pゲージ上で点滅するキャラクターがいるときがある。これは、調べたキャラクターの行動の目標がだれかを表示しているもの。これを活用して、狙われているキャラクターに防衛や回避をさせれば、より戦闘が楽になる。



こうなるとモンスターによってこちらを追跡したり、ワープしたり、はたまたジャンプしたりしてくる。ジャスティン以外に接触されると、I P (イニシアティブ・ポイント) が不利な状況から戦闘になるから、場合によっては致命傷になることもあるぞ。

それからモンスターが「赤点減」以外の状態なら、どのモンスターに接触しても我々のほうがI Pが有利になる。覚えておいて損はあるまい。

ジャスティン、ガドインに弟子入りしたら？
今よりもっと強くなれるかも。



ハハハッ。それじゃとっておきの戦闘のポイントを伝授するから、しっかりと肝に命じておくのだぞ。2つの攻撃コマンド「コンボ」と「クリティカル」。この2つを状況に応じて使い分けることが大切なのだ。トータルダメージ的には「コンボ」のほうが上だが、「クリティカル」はモンスターのI Pを大幅に下げて攻撃をキャンセルすることができる。発動しそうになっているモンスターの特殊攻撃をキャンセルすることができれば、受けなくて済むわけだから使わない手はあるまい。

だが、「クリティカル」を使うと次のコマンド順番がなかなかまわってこないから、頼りすぎずのも考えものだぞ。あくまでも「コンボ」を中心として、ここぞというときに「クリティカル」を使うのがベストだ。



●フィールドモンスター

通常はフィールドを徘徊しているが、プレイヤーキャラクターを発見すると赤点減して様々な行動をする。ジャスティン以外のキャラクターが敵から触接されると不利になる。プレイヤー側を有利にするには、敵パーティの先頭以外に接触するか、赤点減以外のときに接触すればOKだ。



●コマンドキャンセル

戦闘コマンド「クリティカル」や一部の魔法、技で可能。敵のI Pを大幅に減少させ、行動を起こすことを遅らせる効果と、敵の行動を一時的に止める効果がある。受けたくない特殊攻撃を防ぐときに有効だ。

なるほど！ これさえ知ってればどんなモンスターも恐くないぜ！



フッフ、甘いぞジャスティン。世界は広い。当然「クリティカル」が効かないモンスターなぞウヨウヨいる。あまり過信するでないぞ。

よーし！ ガンガン攻撃してモンスターを蹴散らしてやるぜ！



ジャスティンよ、攻撃だけがすべてではない。「防御」や「回避」もときとして攻撃以上の効果を発揮することがある。モンスターから攻撃を受ける寸前で、こちらの攻撃が間に合わないときは「防御」で最小限にダメージを抑える。それからモンスターが移動して攻撃を仕掛けてくるときは、「回避」で遠くに移動してしまえば、モンスターの移動力が尽きて攻撃をかわすこともできるのだ。この防御系コマンドは、次のコマンド入力がすぐにまわってくるから、反撃に転じることも容易だ。



ジャスティンにそんな器用なことできるかしら？



●状況によっては防御コマンド

防御コマンドの「防御」は、通常攻撃や魔法攻撃で受けるダメージを1/3にする。毒などのステータス異常にかかる確率も1/3にするので、かなり使えるコマンドだ。「回避」コマンドも、あまり動けないボスキャラと戦闘するときなど、敵の死角に移動する場合に重宝する。

任せておけて！ オレの必殺の技があれば、どんなモンスターだって一撃さ！



そうだな、技は確かに強力だ。だが技を使うときに消費するSPには限りがある。なくなったSPはモンスターを攻撃したり、攻撃を受けたりすることで回復するから、一度消費しても戦闘中にまた使えるようになることを覚えておけ。

ジャスティン、教えてもらったこと忘れちゃダメよ。



ぷいぷうぷうぷうぷう。

わかってるって！



● 便利な正々堂々ボタン

コマンド入力以外のときにZボタンを押すと、全体作戦「正々堂々」をショートカットして実行できる。弱い敵との戦闘や、楽に勝てる状況になったときに使うと便利。

●成長テクニック編



うわあ～、この剣カッコイイな。でもこの斧も捨てがたいし……。困ったな。

この大バカものが！

そんなことで悩みおってからに！



げっ！ なんだ、まだいたのかよジン。もう家に帰って寝なよ。

なんだと！ 人を年寄り扱いしおって。おまえのような輩ほど、武器の攻撃力だけにとらわれて、あとで泣きをみるんじゃ。よいか、一度しか言わんからよ～く聞いておけ。戦闘のとき、装備している武器で戦うことで、その武器系統のレベルを上げることができる。そのとき上昇するHPなどの各種パラメータは、武器系統によって異なっているんじゃ。魔法属性も同じじゃぞ。つまり、使う武器や魔法によって、自分のパラメータの長所を伸ばすことも、短所を補うことも自由にできるわけじゃ。そのあたりをよ～く考えんことには一人前とは言えんわ。



じゃあ、やっぱりオレは攻撃力重視だ！ これっきゃないぜ！



●スキルレベルアップ

スキル経験値は戦闘で行なった行動によって得られる。武器を使った行動なら武器スキル、魔法を使えば魔法スキルに経験値が加算される。得た経験値が100になるとレベルが上がり、上がったスキルにより設定されたHPなどの各種パラメータが上昇する。各スキルによる上昇パラメータは、フィールドウインドウのスキルコマンドで確認することができる。

●各スキルレベルアップ時に上昇するパラメータ

武器（各武器系統共通でSP+1）

・短剣……最大HP+1／体力+2

・刀剣……力+1／素早さ+2

・斧……最大HP+1／力+2

・メイス……最大HP+2／体力+1

・射撃……最大HP+1／力+2

・ムチ……最大HP+1／素早さ+2

魔法（各魔法属性共通でMP+2）

・炎……素早さ+1

・風……最大HP+1

・水……走力+1

・土……力+1



好きにせえ。じゃが、1種類の武器や魔法に固執しすぎると、いろいろな技や魔法を覚えることができません。そのあたりはスキルウィンドウで確認しているんな武器や魔法を試してみることじゃ。武器と魔法のレベルがある程度高くないと使えない技なんかもあるから、興味があんなら覚えてみるといい。

でもジン。オレ魔法なんか使えないぜ。そんなものバームにはないし。



フン、確におぬしは魔法が使えん。じゃが「マナエッグ」というアイテムを見つければ、それと引き換えに魔法属性を与えてくれる場所があるんじゃ。確かニューバームにもあったと思うんじゃがな……。

ちゃんと思い出してよジン。
ボケちゃったの？



うるさいわい！ 余計なお世話じゃ。とにかく、魔法属性を買うときは慎重に選ぶことじゃぞ。よいな。

わかってるって！



●魔法／技の修得

各魔法／技を修得するには、一定のスキルレベル（最大3種類）が必要となる。現状で修得可能な魔法／技はフィールドコマンド画面のスキルコマンドで確認できる。魔法の属性を覚えることで、修得可能な魔法／技は増えていくので、属性を得たときは確認しておこう。



●魔法属性の修得

ダンジョンなどで手に入れた「マナエッグ」と引き換えに、街にある魔法屋で1コにつき1つだけ魔法属性を修得できる。キャラクターによって修得できない魔法属性もあるので注意が必要だ。

● 技

SPを消費して使用する技は、各キャラクター独自のものを修得する。
ここではその一部を紹介しよう。

● ジャスティン

技 名	使用可能な武器	対 象	効 果
Vスラッシュ	刀剣/斧/メイス	敵1体	Vの字に斬りつけて攻撃
Wブレイク	刀剣/斧/メイス	敵1体	クリティカルを狙うVの字斬り
ショックウェーブ	刀剣/斧/メイス	敵範囲	衝撃波を放って攻撃
天空剣	刀剣/斧/メイス	敵1体	クリティカル回転アタック

● スー

技 名	使用可能な武器	対 象	効 果
ブーイ肉球キック	メイス/射撃	敵1体	ブーイを投げ肉球キックで攻撃
応援「ガンバ!」	メイス/射撃	味方全員	応援してHPを少し回復
撃ちまくり	射撃	敵全体	射撃武器を乱射する

● フィーナ

技 名	使用可能な武器	対 象	効 果
ナイフ投げ	ナイフ	敵1体	素早く短剣を投げつける
乱れ投げ	ナイフ	敵全体	全方位に短剣を投げつける
しびれムチ	ムチ	敵1体	麻痺を与えるムチ攻撃

● ガドイン

技 名	使用可能な武器	対 象	効 果
大噴火斬り	刀剣	敵1体	力を溜めた必殺の一撃
飛竜斬	刀剣	敵範囲	空高く舞い上がり斬りつける
竜陣剣	刀剣	敵全体	爆裂の魔法陣剣法

●ラップ

技 名	使用可能な武器	対 象	効 果
霧隠れ	ナイフ/刀剣/射撃	自分	目にも止まらぬスピードでワープ
分身斬り	ナイフ/刀剣	敵1体	複数に分身して攻撃
誘導投げ	射撃	敵1体	ターゲットへ確実に命中する
熱血投げ	射撃	敵範囲	炎をまとった投球

●ミルダ

技 名	使用可能な武器	対 象	効 果
ミルダキック	刀剣/斧/メイス	敵1体	距離無視で攻撃
大陸割り	刀剣/斧/メイス	敵全体	地面をなぐり地震を起こす
ミルダ乱舞	刀剣/斧/メイス	敵1体	10連打極大ダメージ

●ギド

技 名	使用可能な武器	対 象	効 果
モゲショット	射撃	敵1体	必ず命中する
モゲ注射	ナイフ/刀剣/射撃	味方1人	注射でSPを回復する
モゲ盗み	ナイフ/刀剣/射撃	敵1体	アイテム盗みに10回挑む

※各キャラクターとも基本的な技を掲載しました。武器スキルと魔法スキルをレベルアップすることにより、より効果の高い技を身につけることができます。

魔法

MPを消費して使用する魔法は、3段階のレベルがある。各レベルの魔法は、それぞれのレベルのMPを消費して使うことができる。ここではその一部を紹介しよう。

●炎の魔法

魔法名	L v	対象	効果
ヴァーン	L v 1	敵範囲	炎のリングを炎上させて攻撃
ヴァンフレイム	L v 2	敵範囲	巨大な火柱を吹き上げて攻撃
ヴァンストライク	L v 2	敵1体	4つの灼熱の炎で攻撃

●風の魔法

魔法名	L v	対象	効果
ヒューイ	L v 1	敵範囲	鋭いカミタチで攻撃
ランナ	L v 1	味方範囲	追い風を受けて移動力アップ
ヒュースラッシュ	L v 2	敵全体	強力な竜巻のエネルギーで攻撃

●水の魔法

魔法名	L v	対象	効果
ケロマ	L v 1	味方1人	HPを少し回復
ムーニャ	L v 1	敵全体	甘いシャボン玉で眠らせる
ミケロマ	L v 2	味方全員	HPを少し回復

●土の魔法

魔法名	L v	対象	効果
ディガン	L v 1	味方全員	地の力を集めて防御力アップ
デフロス	L v 1	敵全体	地の力をぶつけて防御力ダウン
グラギン	L v 2	敵範囲	大地のエネルギーを呼んで攻撃

●稲妻の魔法

魔法名	Lv	対象	効果
ライガ	Lv 1	敵範囲	雷球を放電させて攻撃
ライデン	Lv 2	敵全体	すべてを焦がす雷で攻撃
リュウライ	Lv 3	敵全体	竜のごとき雷で攻撃

●吹雪の魔法

魔法名	Lv	対象	効果
シャキア	Lv 1	敵1体	氷の柱を突き刺して攻撃
ビキン	Lv 1	敵全体	身も凍る寒さで移動力ダウン
コルデ	Lv 2	敵1体	心も凍る寒さで素早さダウン

●森林の魔法

魔法名	Lv	対象	効果
キュール	Lv 1	味方1人	緑の力で解毒する
ボズ	Lv 1	敵範囲	猛毒のジェルでおおう
ストラム	Lv 1	敵1体	力を吸いとり攻撃力ダウン

●爆裂の魔法

魔法名	Lv	対象	効果
ワオ	Lv 1	味方1人	熱い魂で攻撃力アップ
ズンガ	Lv 1	敵範囲	爆発を起こして攻撃
メテオストライク	Lv 2	敵1体	空から隕石を落として攻撃

グランディア

～オリジナルサウンドトラックス

作編曲：岩垂 徳行

3,873円（税込） TWO FIVE

97.12.22発売

グランディアの中から抜粋された楽曲を2枚組にまとめたゲームサウンドトラック集。

グランディア

～アレンジバージョン

作編曲：岩垂 徳行

3,059円（税込） TWO FIVE

98.1.21発売

グランディアの美しい楽曲をリアレンジ。サントラとは違った世界が聞けるプレミアムCD。

ESP
ENTERTAINMENT
SOFTWARE
PUBLISHING

ESPタイトルのご紹介



シルエットミラージュ

■トレジャー/ESP ■発売中 ■5,800円

■シューティングアクション

シルエットとミラージュの2つの属性を操る主人公「シャイナ」が、崩壊した過去世界を取り戻すために旅立つ、痛快コミカルシューティングアクション。© TREASURE/ESP

仙窟活龍大戦カオスシード

■ネバーランドカンパニー/ESP ■近日発売予定

■6,800円 ■ダンジョン育成シミュレーション

大地を蘇らせるため、龍穴炉を求めてプレイヤー自らが仙窟（ダンジョン）を掘り進める、マルチシナリオ・マルチエンディングの異色シミュレーションゲーム。



© ネバーランドカンパニー/ESP/TAITO Corp.



CRI ADX

Copyright © 1996, 1997 CRI

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN 専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。



©1997 GAME ARTS/ESP

キャラクターデザイン/草薙 琢仁 CG/(株)リンクス

株式会社 **ゲーム アーツ**

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F

TEL.03(3984)1136

T-4507G